

**Detská organizácia FÉNIX, o.z.**



**fénix**



# **Veľká hra**

**( s materiálmi )**

**Autor: kolektív autorov**

**Neprešlo jazykovou úpravou**

**Bratislava, december 2016**

## **Legenda:**

V starovekej osade pod majestátnou Tatrou, žil kmeň krásnych, pracovitých, dobrosrdečných, spravodlivých ľudí. Bol to starobyľí kmeň Slovákov, ktorý ctí svoje tradície, poctivo obrábal svoje poli, lovil zver a ryby, ryžoval zlato v prítokoch Váhu, obchodoval, ale aj chránil svoje územie pred pytlíkmi a zlodejmi. Pokojne bvšetci nažívali, tešili sa zo života, trávili veselé večery pri táborových ohňoch, a nad nimi s rozťahnutými obrovskými krídlami krúžil, chránil pokoj ich domovov bájný vták FÉNIX.

## **Charakter hry:**

Je to hra vhodná pre akékoľvek tábory pre všetky vekové kategórie detí a inštruktorov. Jej veľkou výhodou je, že umožňuje aktívne sa zapojiť takmer neobmedzenému množstvu detí. Pritom každá skupina pracuje relatívne samostatne, každý jej člen sa musí zapojiť do činnosti, pričom spravidla nikoho netreba nútiť. Pre hru je charakteristická spontánnosť, rýchle striedanie situácií, čo ju robí pre deti veľmi príťažlivou a zaujímavou. Hra je pritom veľmi variabilná. Hrajúce sa skupiny môžeme zložiť z ľubovoľného počtu detí, tak ako nám to vyhovuje z hľadiska počtu detí v tábore. Hra rozvíja schopnosť detí sa rýchlo rozhodnúť, samostatne konať, rozvíja pohybové schopnosti, ale aj určité podnikateľské vlastnosti. Súčasne hra umožňuje deťom veľmi tvorivo ju rozvíjať podľa vlastných predstáv a schopností. Spravidla sa deti podľa svojho zaradenia do príslušného kolektívu veľmi rýchlo vžijú do svojej „roly“ a veľmi zodpovedne ju hrajú. Je to naozaj **Veľká hra**, ktorá prináša deťom, ale aj vedúcim a inštruktorom veľa zážitkov, zábavy a poučenia.

## **Organizácia hry**

- A) Pre hru musíme nájsť dostatočne veľké a vhodné územie, ktoré bude zahŕňať členitý, ale prístupný terén, kde by plocha mala mať hĺbku okolo 300 – 400 m a šírku do 400 – 500m. Ideálne je, ak súčasťou je aj potôčik, alebo menšia riečka. Terén by mal poskytovať dostatok úkrytov, avšak nemal by byť príliš ťažký, pretože keď sa deti vžijú do hry, nebudujú príliš na nebezpečenstvo a ľahko by mohli utrpieť úraz.
  
- B) Musíme si ešte pred táborom pripraviť dostatočné množstvo materiálu.

## **Materiál:**

Budeme potrebovať najmä krepový papier, výkresy, pastelky, obrázky zvierat, „peniaze“, písacie potreby, pripínáčky a špendlíky. Pripravíme si tiež nožnice, špagát, zapínacie špendlíky, poznámkové bločky a pod. Pre zlatokopov pripravíme kovové vrchnáčky z fliaš, ak nezískame iný vhodnejší materiál.

**Ďalej si pripravíme:**

- Vytlačené licencie
- Peniaze
- Pripravené obrázky zvierat na tvrdom podklade, aby sa nám rýchlo nezničili
- Potrebné šeky pre banku
- Kúpne zmluvy pre kúpu nehnuteľností ( všetky tieto tlačoviny tvoria prílohu hry)

C) Účastníci hry:

Deti i vedúcich rozdelíme do skupín, ktoré symbolizujú všetky úlohy v osade a základné činnosti i neresti, ktoré sú charakteristické pre život ľudí. Osvedčilo sa takéto rozdelenie detí do skupín:

- Lovci zveriny
- Strážcovia NP
- Zlatokopovia
- Výkupca zlata a zveriny
- Úradník na udeľovanie licencií
- Majiteľ kasína a baru ( resp. barmanky)
- Bankár s pracovníkmi banky
- Obchodník s nehnuteľnosťami
- Sudca a členovia poroty
- Šerif a jeho pomocníci
- Pytliaci a zloději

Poznámka:

Hru spravidla nebudeme organizovať hneď v prvé dni. Dobré si však všímajme hneď od začiatku povahu detí a pri rozdeľovaní do jednotlivých skupín využijeme ich prirodzené herecké schopnosti. Také zodpovedné funkcie ako je šerif, sudca, bankár, výkupca, obchodník, obsaďme vedúcimi, vyhneme sa hádkam, že deti budú niekomu nadŕžať a pod.

D) Úlohy jednotlivých skupín

**Lovci zveriny:**

Ich úlohou je loviť zver vo vyhradenom priestore. Nesmú prekročiť vyhradenú hranicu ( ktorá je vyznačená dobre viditeľnými značkami), lebo sa dostanú do

Národného parku, kde sa nesmie loviť. Ak lovca po prekročení hranice spozorujú strážcovia parku, zadržia ho a odovzdajú šerifovi, alebo priamo sudcovi. Lovci ulovenú zver môžu speňažiť u výkupcov zveriny. Licencia je časovo obmedzená. Ako náhle skončí stanovená doba, musí licenciu vrátiť a požiadať o novú.

***Strážcovia Národného parku:***

Ich úlohou je chrániť park pred pytlíkmi. Rozdelia si úseky Národného parku tak, aby žiaden lovec nemohol beztrestne pytliačiť. Ak zistia a zadržia pytlíkov, odovzdajú ich šerifovi, alebo priamo sudcovi. Tak isto majú právo kontrolovať každého lovca, či má právoplatnú licenciu. Ak zistia, že nemá licenciu, môžu mu vyrubiť pokutu, alebo ho zadržia a odovzdajú šerifovi, alebo sudcovi. Kontrolujú aj množstvo ulovenej zveriny, tak ako je uvedené v licencii a taktiež čas platnosti.

***Zlatokopovia :***

Vo vyhradenom priestore potoka dostanú k dispozícii rozparcelované úseky, kde na základe licencie môžu ryžovať zlato, ktoré potom predajú u výkupcu zlata.

***Výkupca zlata a zveriny:***

Toto je veľmi dôležitá funkcia. Musí vedieť správne „odhadnúť“ cenu zlata a zveriny a, dohadovať sa o nej a poctivo vyplácať peniaze, aby sa vyhol súdnym sporom.

***Úradník na udeľovanie licencií:***

Dbá, aby každý kto podá žiadosť o licenciu na lov zveriny a ryžovanie zlata túto licenciu dostal podľa práva a stanovených zásad. Určí také pravidlá, ktorým sa každý kto chce loviť, alebo ryžovať musí podriadiť. Licencia sa vydáva na určitú dobu a určuje aj počet ulovenej zvery, resp. množstvo zlata.

***Majiteľ kasína:***

Pripraví všetko potrebné, aby lákal „zbohatlíkov“ minúť peniaze. Treba ho vybaviť detskou ruletou, pokrom, šachovou hrou a pod.

***Majiteľ baru:***

Vybaví bar dostatočným množstvom rôznych nealkoholických nápojov, aby si záujemca mohol vybrať podľa chuti a záujmu.

***Bankár s pracovníkmi banky:***

Vhodnou reklamou a „úrokmi“ sa snažia získať lovcov i zlatokopov, aby si uložili práve u nich peniaze a neminuli ich v bare.

***Obchodník s nehnuteľnosťami:***

Ponúka záujemcom „výhodnú kúpu“ rôznych nehnuteľností ( domy, chaty, a všetko čo nám poskytuje okolie tábora. O kúpe vydáva „právoplatné doklady“.

***Sudca a členovia poroty:***

Títo majú roboty neúrekom. Súdia pytliakov, zlodejov, rieši spory pri kúpe a predaji. Vyznačia tiež priestor, ktorá bude predstavovať vezenie.

***Šerif a jeho pomocníci:***

Dozerajú na poriadok, privádzajú zadržaných zlodejov a pytliakov k sudcovi, odvádzajú odsúdených do väzenia a strážia ich. Majú právo kontrolovať licencie lovcov aj ryžovačov zlata. Ak zistia, že lovec prekročil stanovený limit ulovenej zveri , alebo mu vypršal stanovený čas , zadržia ho a odovzdajú sudcovi.

***Pytliači a zlodeji:***

Snažia sa nebadane dostať do národného parku, alebo na ryžoviská, uloviť bez povolenia zver, alebo získať zlato. Ako náhle sú zadržaní strážcami Národného parku, alebo šerifom a jeho pomocníkmi, musia sa bez odporu podriaďiť ich pokynom.

Podľa potreby a fantázie môžeme vytvoriť i ďalšie funkcie, aby hra bola čo najzaujímavejšia pre všetkých. Nezabudnime odmeniť „finančne“ aj tých, ktorí pracovali a nemohli získať peniaze lovom, ryžovaním, pokutami a podobne.

**E) Ukončenie hry**

Hra sa spravidla končí ulovením všetkej zveri a vyťažením všetkého zlata. Hru vyhodnotíme sčítaním nadobudnutého majetku hráčov, hotovosti, vkladov v banke, hodnoty nehnuteľností. Po skončení hry môžeme ďalej predávať občerstvenie v bare, nechať deti, aby sa vyhovorili zo svojich bohatých a pekných zážitkov.

**F) Po skončení hry**

Po skončení hry je treba veľmi prísne dodržať zásadu, aby v lese a potoku nezostali žiadne pozostatky po našej hre. Preto je potrebné, aby sme vedeli koľko „ zveriny“ sa nachádza v lese a koľko zlatých „nugetov“ sme uložili do potoka.